Código de Archivos SCROLLER.

```
onClipEvent (load){

	this.loadVariables("textos/arte/artistica/text.txt");
	scrolling = 0;
	frameCounter = 1;
	speedFactor = 3;
	numLines = 7;
	resetOnNewFile = true;
	origHeight = scrollbar._height;
	origX = scrollbar._x;
	refreshRate = 12;
	refreshCounter = 0;
	refreshlastMaxscroll = 0;
	loaded = false;
	function refreshScrollBar(){
		daTextBox.scroll = resetOnNewFile ? 1 : Math.min(daTextBox.maxscroll,
daTextBox.scroll);
		var totalLines = numLines + daTextBox.maxscroll - 1;
		scrollbar._yscale = 100*(numLines)/totalLines*2;
		scrollbar._xscale = 100*(numLines)/totalLines*5;
		deltaHeight = origHeight - scrollbar._height;
		lineHeight = deltaHeight/(daTextBox.maxScroll - 1);
		scrollbar._y = lineHeight*(daTextBox.scroll - 1);
	}
	function updateScrollBarPos(){
```

Ruta que puede variar según donde se llame el archivo que se quiere cargar en la película de Flash.

```
        scrollbar._y = lineHeight*(daTextBox.scroll - 1);
    }
}
onClipEvent (enterFrame){
    if( loaded ){
        if(refreshCounter % refreshRate == 0 && daTextBox.maxscroll != refreshLastMaxScroll){
            refreshScrollBar();
            refreshLastMaxScroll = daTextBox.maxscroll;
            refreshCounter = 0;
        }
        refreshCounter++;
    }
    if( frameCounter % speedFactor == 0){
        if( scrolling == "up" && daTextBox.scroll > 1){
            daTextBox.scroll--;
            updateScrollBarPos();
        }
        else if( scrolling == "down" && daTextBox.scroll < daTextBox.maxscroll){
            daTextBox.scroll++;
            updateScrollBarPos();
        }
        frameCounter = 0;
    }
    frameCounter++;
}
onClipEvent (mouseDown){
    if(up.hitTest(_root._xmouse,_root._ymouse)){
        scrolling = "up";
        frameCounter = speedFactor;
```

```
		up.gotoAndStop(2);
	}
	if(down.hitTest(_root._xmouse,_root._ymouse)){
		scrolling = "down";
		frameCounter = speedFactor;
		down.gotoAndStop(2);
	}
	if(scrollbar.hitTest(_root._xmouse,_root._ymouse)){
		scrollbar.startDrag(0,origX,deltaHeight,origX);
		scrolling = "scrollbar";
	}
	updateAfterEvent();
}
onClipEvent (mouseUp){
	scrolling = 0;
	up.gotoAndStop(1);
	down.gotoAndStop(1);
	stopDrag();
	updateAfterEvent();
}
onClipEvent (mouseMove){
	if(scrolling == "scrollbar"){
		daTextBox.scroll = Math.round((scrollbar._y)/lineHeight + 1);
	}
	updateAfterEvent();
}
onClipEvent (data){
	loaded = true;
}
```

3.4. Carpeta videos.

Dentro de la carpeta videos se encuentran las subcarpetas que contienen los videos de las diferentes áreas culturales, como arte, desarrollo, patrimonio cultural, así como promoción y difusión cultural.

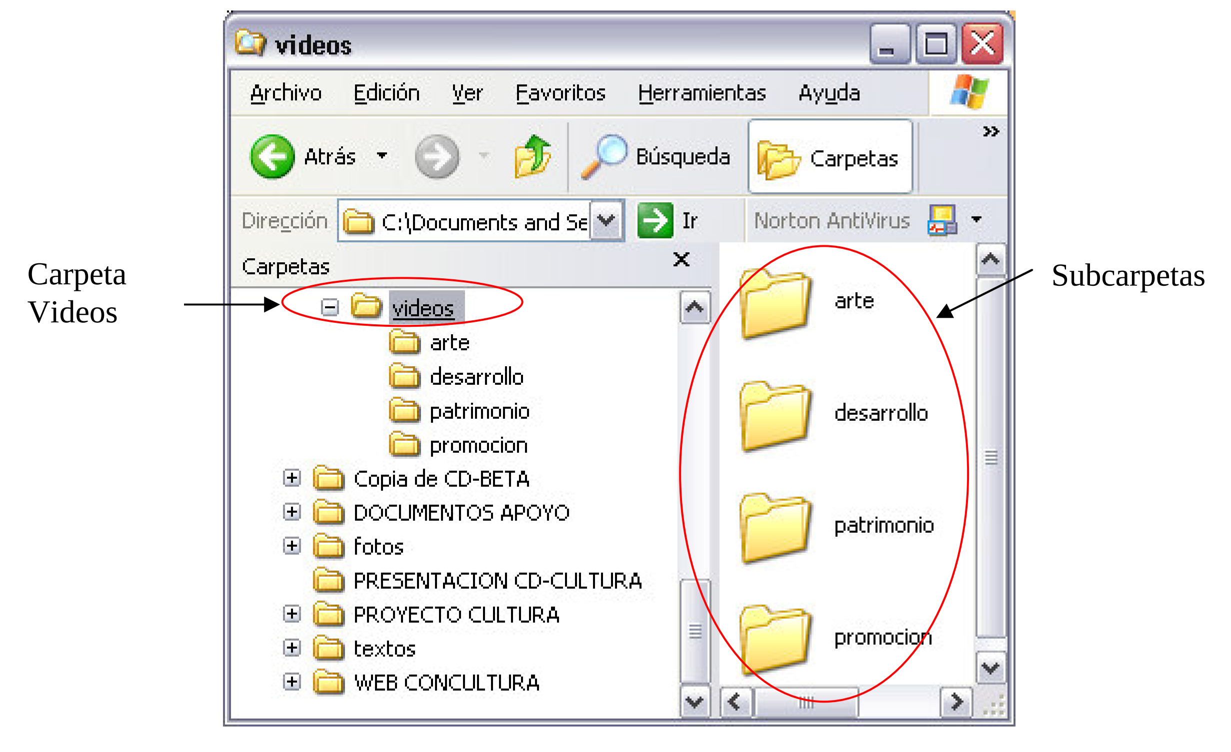


Imagen 21

Subcarpetas a contener en la carpeta VIDEOS.

En estas subcarpetas se encuentran depositados los archivos FLA ((Flash Video), propio y exclusivo de la herramienta de Macromedia) los cuales son cargados en la película de cada área de Concultura.

NOMBRE SUBCARPETA	**CONTENIDO**
Arte	Dentro de la subcarpeta Arte se encuentra los archivos de video. Con extensión FLA: Video de atole, folklore y comidas típicas.
Desarrollo	Contiene videos de parques nacionales y artesanías.
Patrimonio	Contiene información de Videos de los diferentes sitios arqueológicos.
Promoción	Contiene información de videos del canal 10 de televisión, biblioteca nacional y del museo natural (ubicado en el parque Saburo Hirao).

Tabla 4

Streaming

La técnica del streaming (flujo), la cual permite visualizar el video a medida que se va descargando. Debido a que el mismo no se descarga directamente en el disco del usuario, este método es considerado el más seguro. Es probable que si desea publicar en web, el usuario o visitante de la Web no pueda apropiarse del clip de video localizándolo en el directorio de archivos temporales del navegador.

Media Components

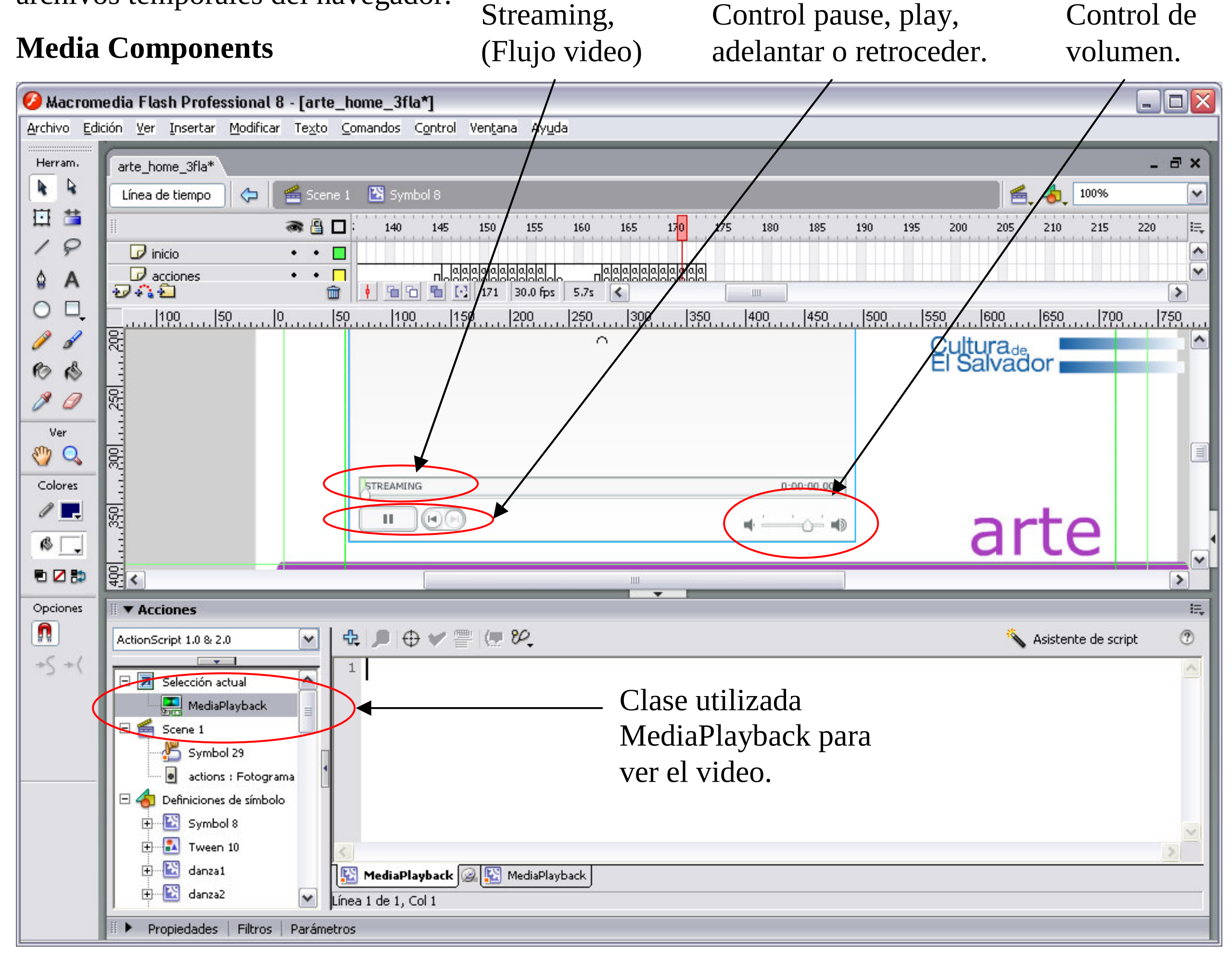


Imagen 22

Aunque los dos últimos métodos comentados requieren del aprendizaje de unos cuantos comandos de Actionscript y del uso de las clases NetStream y NetConnection, existe una solución más apropiada para aquellas personas que experimenten dificultades con el código y su asimilación. Flash 8 Professional ofrece tres nuevos y versátiles componentes que se encargan de gestionar el contenido multimedia.

Los Media Components (situados en el Panel de Componentes de Flash) utilizan la clase Media para controlar todas las actividades relacionadas con audio y video. Se dividen en tres aplicaciones:

- MediaDisplay

Se utiliza como contenedor para la carga y reproducción de archivos FLV y MP3, externos a la película Flash. No ofrece controles de reproducción, pero permite controlar el archivo cargado mediante métodos y propiedades especiales.

- MediaController

Es el complemento ideal para el componente anterior, ya que proporciona los controles adecuados para gestionar la reproducción de los archivos cargados. La utilidad de este componente radica en la posibilidad de situar libremente los controles de reproducción en cualquier ubicación de nuestra aplicación.

- MediaPlayback

Sin lugar a dudas, la opción más elegida. Se trata de una combinación de los dos componentes anteriores, que integra ambas funcionalidades en un solo componente.

Todos los videos con formato FLV (flash video) se encuentran en la subcarpetas según el tema, dentro de la carpeta VIDEOS: y este es el código de actionscript que se utiliza para llamar el video a cargar a una pantalla de flash (por ejemplo el video de pupusas se carga al dar un clic sobre el icono pupusas):

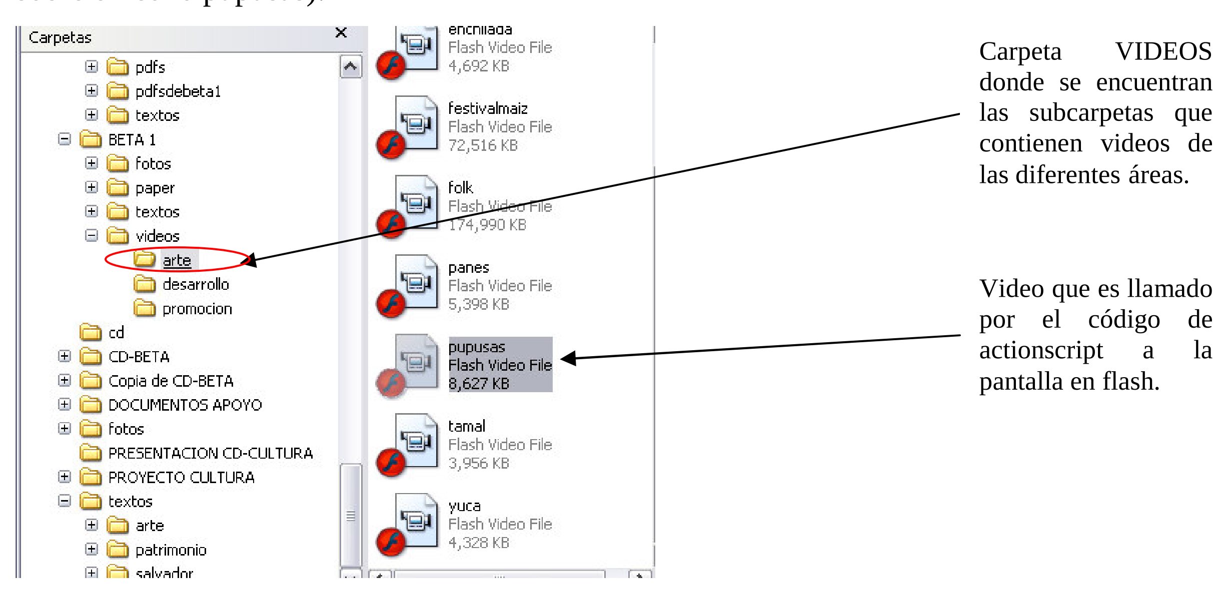
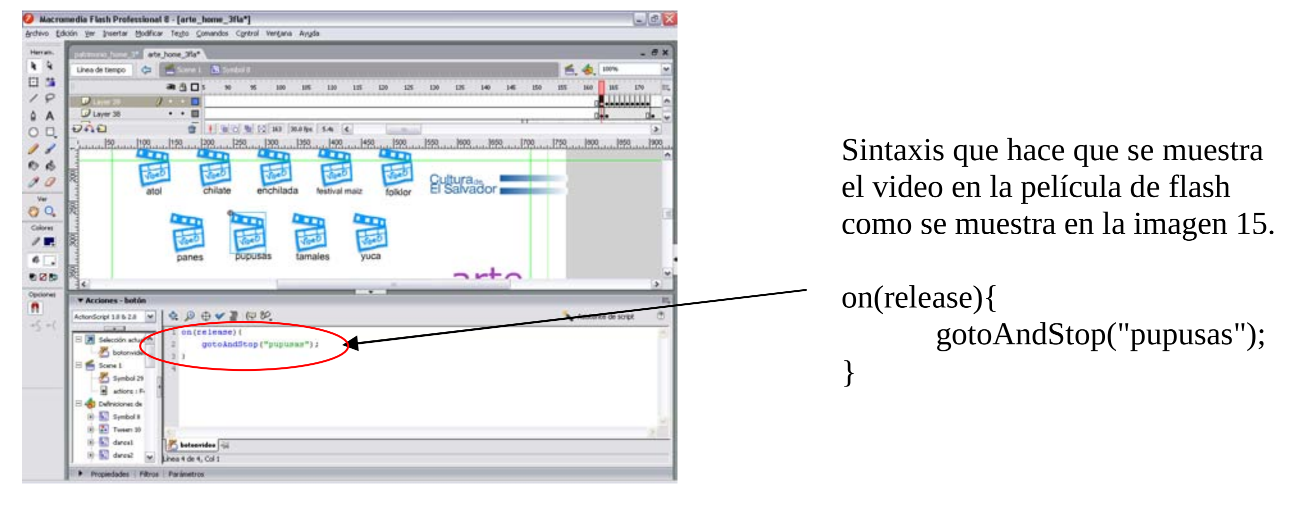


Imagen 23

3.4.1. Archivos video para mostrar en película flash.

Los archivos de video son llamados a la película de flash por medio de un código de actionscript:



Sintaxis que hace que se muestra el video en la película de flash como se muestra en la imagen 15.

```
on(release){
        gotoAndStop("pupusas");
}
```

Imagen 24

Por medio del código de actionscript que se muestra en la imagen 24, el video es cargado en la película de flash.



Los Videos son cargados en la película de flash, donde son archivos .FLV nativos de Flash.

Imagen 25.

3.4.2. Crear y modificar video para mostrar en película flash.

Los videos pueden ser sustituidos, por otro con el mismo nombre y formato FLV para que puedan ser cargados en la película de Flash, si se sustituyen debe contener el mismo nombre y verificar el tamaño del mismo ya que el CD esta elaborado exactamente con la capacidad para todos los videos que contiene debido al espacio en Mega Byte, vale aclarar que todo utiliza 690 M.B., estos videos no pueden verse abriéndolo desde la carpeta sino que pueden ser abiertos integrado con la película de Flash y el video con formato FLV.

4. CONFIGURACION PARA PUBLICACION DE LA PELICULA.

4.1. Pantalla para publicación de película flash.

Para publicar la página de inicio, se crea un archivo ejecutable que se genera como se muestra en la imagen 26. Es creado buscan la opción en el menú Archivo, luego en configuración de publicaron (ctrl.+ Mayús.+F12).

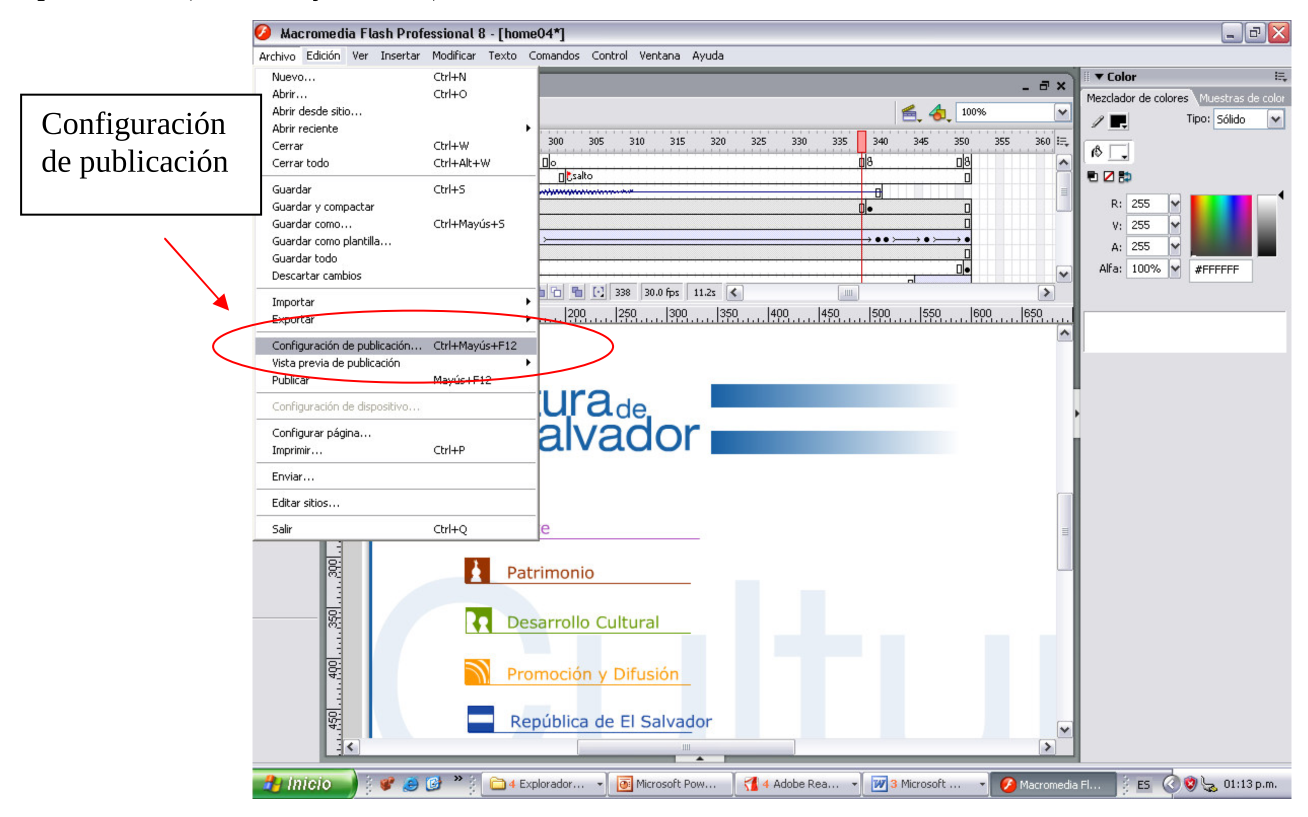


Imagen 26

Como se muestra en la imagen 26 se selecciona Archivo, Configuración de publicación y desde esta opción se generan los archivos SWF y EXE.

- Archivos que se generan con extensión SWF:

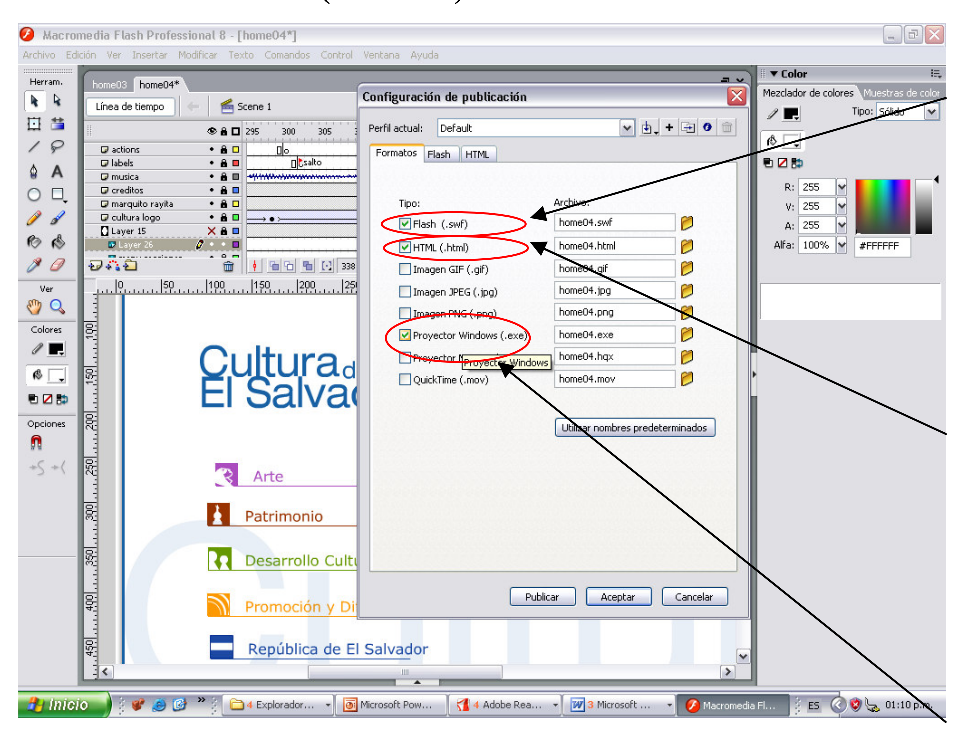
Estos archivos de cada área son generados de tipo SWF para que desde el menú sean enlazados.

  - ARTES. (arte.swf)
  - PATRIMONIO CULTURAL. (patrimonio.swf)
  - ESPACIOS DE DESARROLLO CULTURAL. (desarrollo.swf)
  - PROMOCION Y DIFUSION CULTURAL. (promoción.swf)
  - REPUBLICA DE EL SALVADOR. (republica.swf)

- Archivo que se genera con extensión EXE.

Este archivo generado como ejecutable para que desde aquí se enlazara con las demás películas de los contenidos culturales.

  - MENU. (home.exe)



Dar un clic para seleccionar la opción de generar el tipo de archivo SWF y verificar la ruta para guardar el archivo.

Dar un clic para seleccionar la opción de generar el tipo de archivo HTML si se desea para publicarlo en un sitio web pero debido al tamaño del archivo tardaría el cargado de la página

Dar un clic para seleccionar la opción de generar el tipo de archivo EXE, siendo este un ejecutable que hace un enlace con las demas películas SWF.

Imagen 27

Los archivos SWF son la versión comprimida de los archivos FLA

4.2. Iconos de publicación de películas Flash.

Iconos que utiliza Flash.

Icono de archivo .EXE

Imagen 28

Icono de archivo .HTML

Icono de archivo .FLA, utilizado para hacer modificaciones de cada película si se desea, es archivo del código Fuente.

Icono de archivo .SWF

Definición de Iconos y formatos que Flash genera para trabajar el proyecto y crear el archivo ejecutable.

ICONO	FORMATO	DEFINICIÓN
home07	FLA	Archivo generado por el programa Flash de Macromedia. Estos archivos pueden ser editados para crear dibujos inanimados o animados, así como imágenes o ambos.
home07	EXE	Este tipo de archivo, utilizado en la plataforma Windows, contiene un programa que se ejecuta de manera automática al hacer doble clic sobre su icono, este es generado desde el archivo FLA (ver imagen 27).
home07	SWF	Son la versión comprimida de los archivos FLA. Son los archivos que se utilizan para presentarlo en una página Web, Este archivo es generado desde el archivo FLA (ver imagen 27).

Tabla 5

5. MEDIOS DE PUBLICACION DEL PROYECTO INTERACTIVO DE EL SALVADOR Y SU CULTURA.

5.1.1. Disco Compacto (CD).

El CD-Rom (disco compacto de solo lectura), en que debe ser copiado los archivos que contiene todo el proyecto interactivo debe tener una capacidad de 700 MB, como mínimo, para poder almacenar todo el contenido.

Tabla con definición de archivos, y su respectivo icono y formato que se encuentran en el CD-Interactivo de El Salvador y su Cultura para ser distribuido:

ICONO	FORMATO	DEFINICIÓN
Home07	EXE	Archivo que contiene el menú y la intro del CD, el cual es llamado con el archivo autorun.ini para cargar en pantalla automáticamente al poner el CD en la bandeja.
ARTE	SWF	Archivo tipo película de flash que contiene toda la información del área de Arte Cultural.
Patrimonio	SWF	Archivo tipo película de flash que contiene toda la información del área de Patrimonio Cultural.
Desarrollo	SWF	Archivo tipo película de flash que contiene toda la información del área de Desarrollo Cultural.
Promoción	SWF	Archivo tipo película de flash que contiene toda la información del área de Promoción Cultural.
Republica	SWF	Archivo tipo película de flash que contiene toda la información del área de Republica de El Salvador.
Fotos		Carpeta que contiene subcarpetas con imágenes de las diferentes unidades del contenido del CD.
Paper		Carpeta que contiene subcarpetas con archivos de contenidos textuales en archivos con formato SWF.

ICONO	FORMATO	DEFINICIÓN
Textos		Carpeta que contiene subcarpetas con archivos de contenidos textuales en archivos con formato TXT.
Videos		Carpeta que contiene subcarpetas con archivos de videos con formato FLV (Flash Video).
Audio		Carpeta que contiene subcarpetas con archivos de audio con formato MP3.
AUTORUN	INF	Archivo que hace que cargue automáticamente en pantalla el contenido del archivo **Home** al poner el CD en la bandeja, este archivo puede editarse con el programa bloc de notas, la sintaxis que debe tener es la siguiente: [autorun] open=home.exe

Tabla 6

5.1.2. Sitio Web de Concultura.

Los sitios Web hoy en día se han vuelto un medio de comunicación que puede contribuir grandemente a promover productos o empresas, en el caso del proyecto puede promoverse el CD en el sitio Web de Concultura ubicado en el sitio http://www.concultura.gob.sv.

La forma puede ser colocar un icono como se ve en la imagen 29 para que pueda ser descargado el archivo, por cualquier visitante al sitio para que pueda copiarlo a un CD y así tener una versión para que se pueda observar todo el contenido de CD-Interactivo de El Salvador y su Cultura.

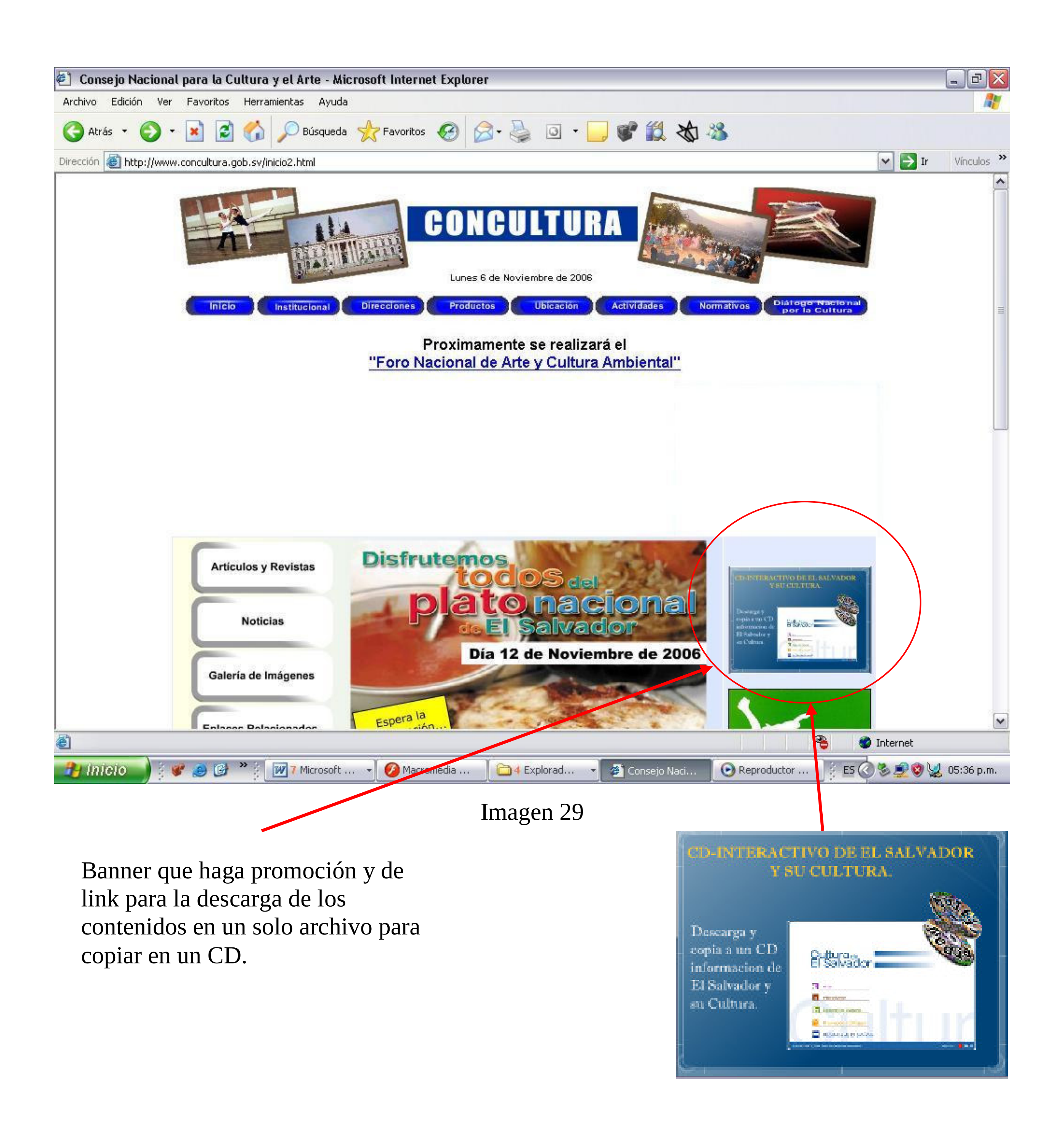


Imagen 29

Banner que haga promoción y de link para la descarga de los contenidos en un solo archivo para copiar en un CD.

Pasos para poner archivo de CD-Interactivo de El Salvador y su Cultura en el sitio Web:

- Crear una carpeta con el nombre de cd, donde están las paginas html del sitio Web de Concultura.
- Depositar el archivo en formato comprimido puede ser en .zip(programa para comprar ZIP) o .rar (programa para comprimir winrar).
- Agregar el banner dentro de la página inicio de Concultura, la página puede ser modificada con Frontpage y luego insertar la imagen de banner.jpg donde se sugiere u otra ubicación.
- Al insertar la imagen, dar un clic derecho al Mouse sobre ella y ver hipervínculo.

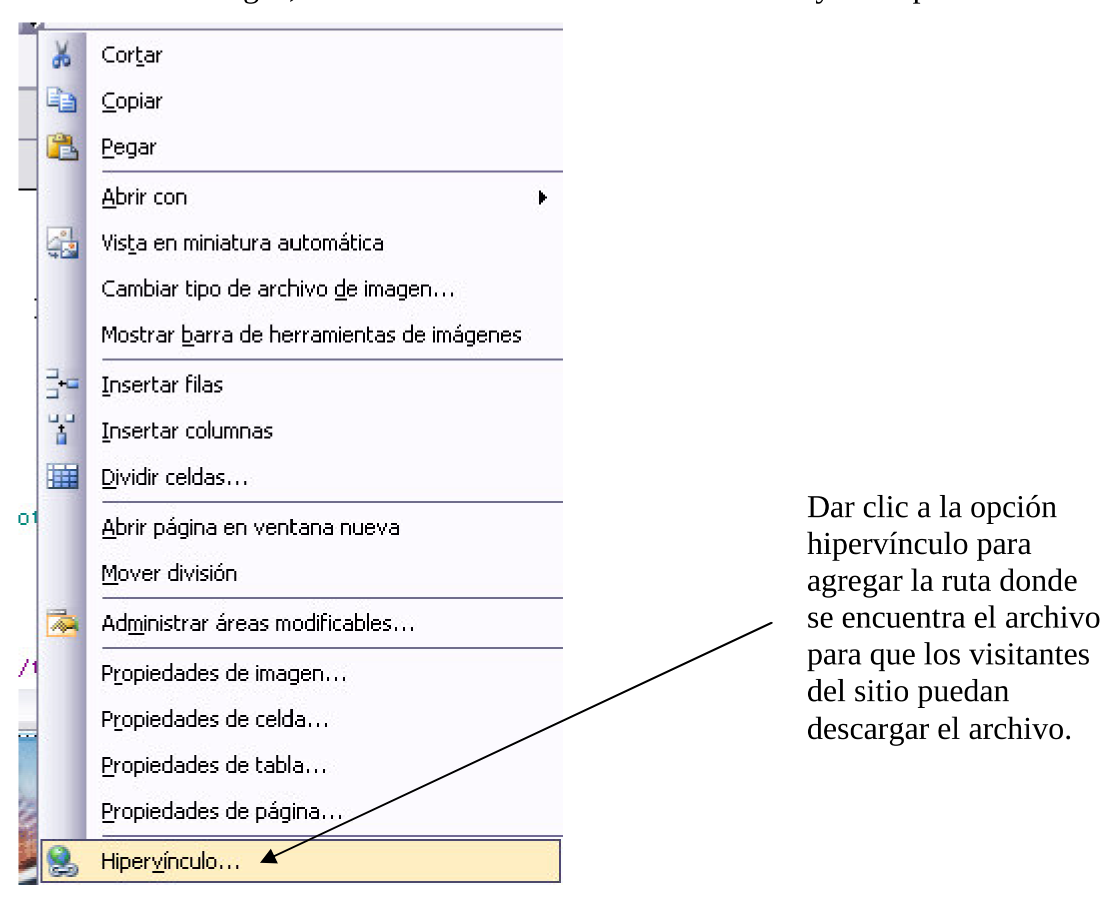


Imagen 30

- El dar un clic sobre la imagen, el visitante del sitio (usuario), aparecerá en pantalla si desea guardar el archivo, el dará clic a guardar para copiarlo en su PC.
- Luego de tener el archivo descargado, deberá descomprimir el archivo y los archivos que ahí se encuentran puede copiarlos a un CD y si lo desea puede dejarlo en la pc y así también podrá verlo.